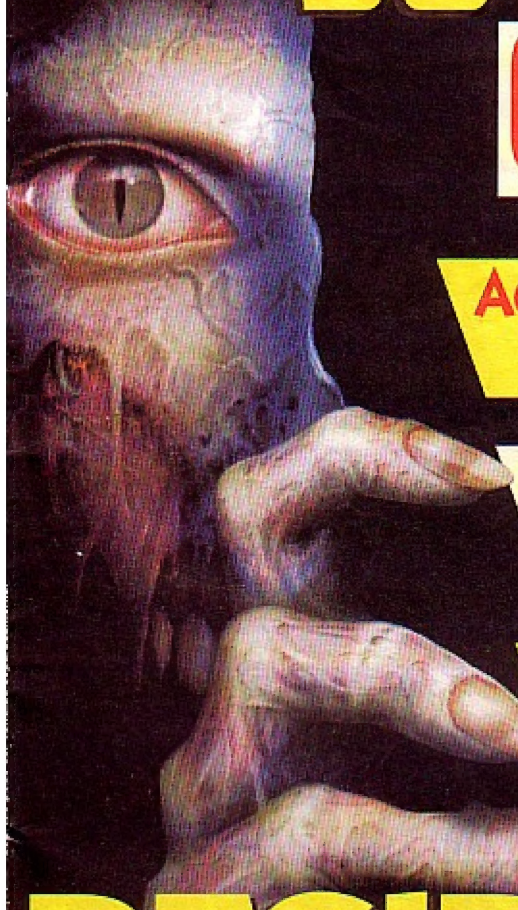
AGAO GAMES
EDITORA AZUL

SÓ DICAS GOLD



Acione os secretos Runk e Tofu

Três armas com munição infinita

Jogue com as roupas secretas

PLAYSTATION

RESIDENT EVIL 2

Até o final com Claire e Leon

Resident

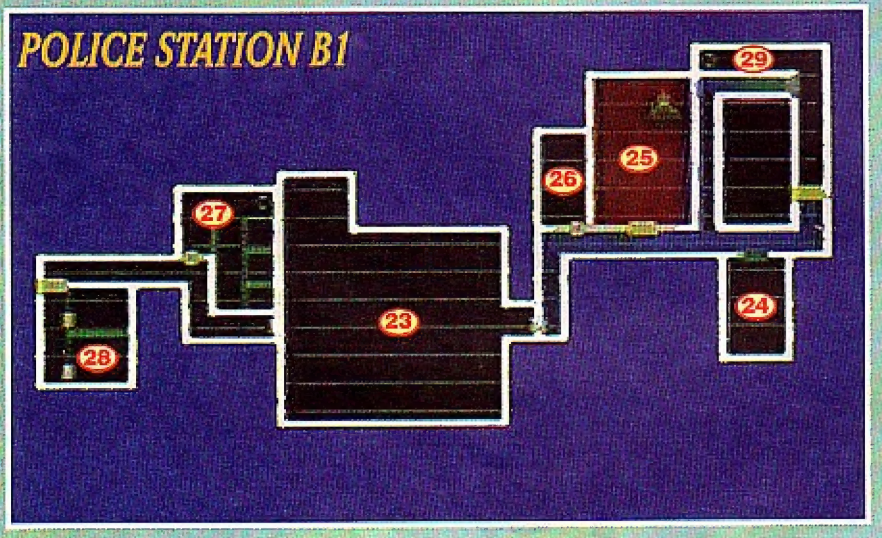
Até o final, com Leon e Claire

Por Humberto Martinez

Resident Evil 2 é um arraso em todos os sentidos e já está entre os maiores adventures de todos os tempos. O game foi lançado no Japão no dia 29 de janeiro e, apenas no mês de fevereiro, garantiu 1.771.898 de caixas vendidas com os dois CDs de Claire e Leon. Somadas as vendas nos Estados Unidos (que ainda não foram reveladas) o jogo da Capcom simplesmente ameaça destronar Tomb Raider 2. É bom de verdade!

ROTEIRO COMPLETO

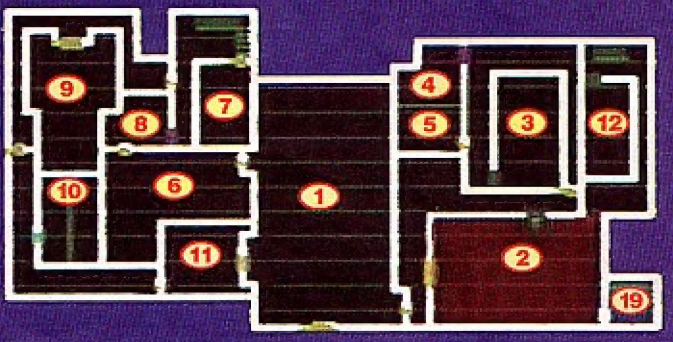
Neste *Só Dicas Gold* você confere como ir até o final, jogando com Leon e com Claire. Se você faz o Modo A com Leon, em seguida fará o Modo B com Claire e vice-versa. Além de darmos os roteiros completos, mostramos como habilitar os dois personagens secretos, trocar de roupas e pegar munição infinita para algumas armas. Os números no texto indicam as salas nos mapas. Boa detonação e até a versão 3.



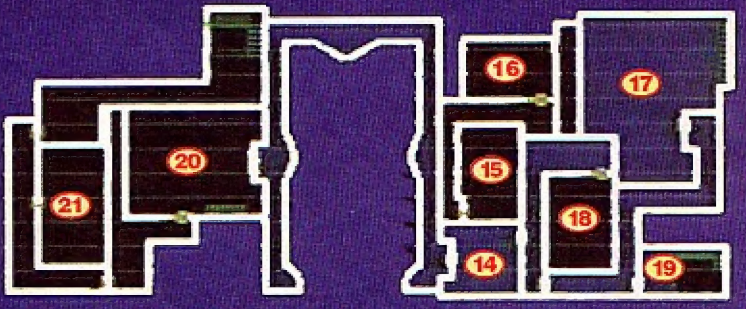
Evil 2

THE BEST OF AÇÃO GAMES

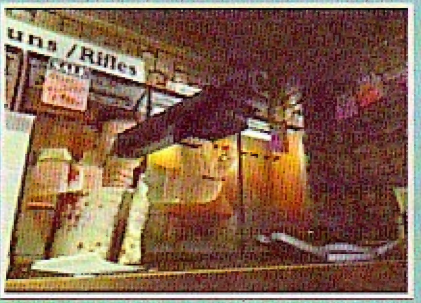
POLICE STATION 1F (1º Andar)



POLICE STATION 2F (2º Andar)



Leon A



Pegue a arma do dono da loja depois dele cair

No começo, fuja dos zumbis e vá ao departamento de polícia. No caminho, pegue à shotgun com o cara da gunshop, depois que ele morrer.

Empurre as estátuas para passar por este Puzzle

Entrando no DP, vá para a sala (6) e fale com o policial. Pegue o BLUE CAR KEY e use-o no computador do saguão (1) para destrancar as portas. Vá para a sala (9) e use o LIGHTER na lareira e pegue a RED JEWEL.

Siga em frente e suba as escadas ao lado da DARK ROOM (7). Encaixe as duas estátuas nos quadrados em des-

taque, de modo que elas não fiquem com as faces viradas para a parede. Fazendo isso, você pegará outra RED JEWEL. Vá para a sala dos STARS (21), pegue o UNICORN MEDAL e a shotgun.

Volte ao saguão (1), use o UNICORN MEDAL na fonte e pegue a PRECINCT KEY. Use-a para abrir a sala (10) e pegue a CRANK.

Desça pela escada e pegue a Valve Handle

Siga para a biblioteca (20) e nela suba as escadas, siga em frente pelo corredor até cair. Ligue a energia das estantes e escolha a opção "right" nas duas primeiras estantes do lado esquerdo. Pegue a BISHOP PLUG e vá para a sala (14).

Entre, pegue a SMALL KEY e vá ao héliporto (17). Desça a escada e procure a VALVE HANDLE. Use-a na válvula de pressão ao lado do helicóptero em chamas. Siga para a sala (18), pegue a PRECINCT KEY e use as duas RED JEWEL nas estátuas menores da parede. Pegue a KING PLUG e volte à biblioteca (20).

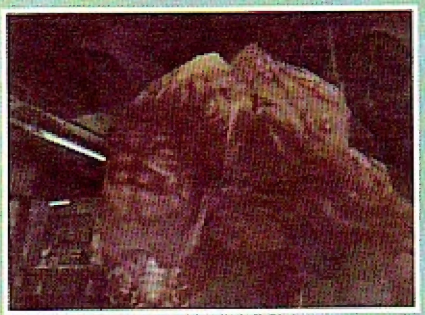
Este cara era seu amigo, olha o que ele virou

Na biblioteca, saia pela porta ao lado da escada e use a SMALL KEY na mesinha ao lado da porta. Pegue a H. GUN PARTS e combine-a com a Hand Gun. Vá para a sala (8), pegue o FILM (para revelá-lo, use-o na dark room - 7) e siga para a sala (6). Detone o seu amigo policial e pegue a PRECINCT KEY. Vá para a sala (2), use a combinação "2 2 3 6" para abrir o cofre. Saia pela porta no lado esquerdo do pequeno corredor.

Conversando com o prisioneiro você descobre mais sobre a história do game

Desça as escadas e vá para a garagem (23), converse com Ada e ajude-a a empurrar o furgão. Siga até a cela (28) e converse com o cara. Ao

lado, pegue a MANHOLE OPENER, vá ao canil (27) e use-o para abrir a tampa do esgoto. Desça pelo esgoto e entre na segunda sala depois da escada. Saia e encontre Ada. Jogando como Ada, vá até a sala de controle da água, desça no tanque e alinhe as caixas no canto. Suba, acione a água, atravesse o tanque, pegue a PRECINCT KEY e volte até Leon. Novamente como Leon, vá até a Autopsy Room (24) e pegue o RED CARD KEY. Vá para a sala (25) e faça a seqüência "Up, Up, Down, Down, Up" no gerador. Depois disso, vá para a sala (26), use o RED CARD KEY no painel ao lado da porta. Entre e pegue a S. Machine Gun e o Side Pack.



Este monstro vomita pequenos seres para lhe atacar. Use a metralhadora e acabe com tudo

Vá para a sala (12), pegue a Magnum, volte, vá para a sala (4), pegue o ROOK PLUG, vá para a sala (3). Nesta sala, use o LIGHTER para acender a fornalha no canto da sala. Acenda as tochas na seqüência "12, 13, 11" e pegue a G. COGWHEEL. Volte à biblioteca (20), suba a escada e entre pela porta. Na sala ao lado, use a CRANK no quadrado em destaque na parede, para poder descer pela escada. Suba e use a G. COGWHEEL na máquina. Pegue a KNIGHT PLUG e desça pelo duto. Vá até a cela (28), converse com o cara e vá ao canil (27). Desça ao esgoto, entre na segunda porta depois da escada e use a S. Machine Gun para matar o monstro. Nesta mesma sala, use os quatro plugs no painel ao lado da porta e siga em frente.

Ato heróico de Leon salvando Ada

Depois de Leon ser baleado, controle Ada e vá atrás da cientista. Novamente como Leon, vá ao esgoto. No canto, à esquerda, examine os caras mortos e pegue a WOLF MEDAL. Siga pelo esgoto, entre na sala de bombeamento de água e use a VALVE HANDLE na válvula de pressão para subir e descer a plataforma conforme suas necessidades. Ao reencontrar Ada, um jacaré gigante virá segui-lo. Não atire, fuja e examine uma luz amarela no corredor para

derrubar um cilindro: quando o jacaré abocanhar o cilindro, atire para explodi-lo. Vá ao encontro de Ada, suba as escadas e pegue a EAGLE MEDAL. Volte ao esgoto e use os medalhões no painel ao lado da queda d'água.

Ligue a energia e curta um rolê de bonde

Siga em frente, ligue a energia do bondinho, entre e enfrente uma mão monstruosa. Ao chegar, entre e siga o corredor da esquerda, examine o cara morto. Pegue a Shotgun Parts e combine-a com a Shotgun. Suba até o vagão, entre e pegue a C. PANEL KEY. Use-a no painel do lado de fora para ligar o vagão. Na descida, use a C. Shotgun para matar o monstrengo.

No laboratório, vá pelo corredor sinalizado pela luz azul. Entre e vá para a sala congelada. Pegue o FUSE CASE e use-o na máquina ao lado. Pegue o MAIN FUSE e use-o no gerador que está no centro dos três corredores. Agora siga pelo corredor da luz vermelha. Entre e vá para a última sala à direita. Ligue o B.O.W gás e pegue a Flametrower no armário. Use-o para queimar as plantas no canto da sala e entre pelo duto de ventilação. Pegue as munições e vá ao andar inferior do laboratório. Procure o LAB. CARD KEY e volte ao corredor da luz azul. Use o LAB. CARD KEY para abrir a porta da sala à direita da sala congelada. Vasculhe a sala, pegue o MO DISK, volte ao andar inferior e use o MO DISK no computador ao lado de uma grande porta. Agora é só entrar, detonar o chefe final, fugir e curtir o final.

DICAS

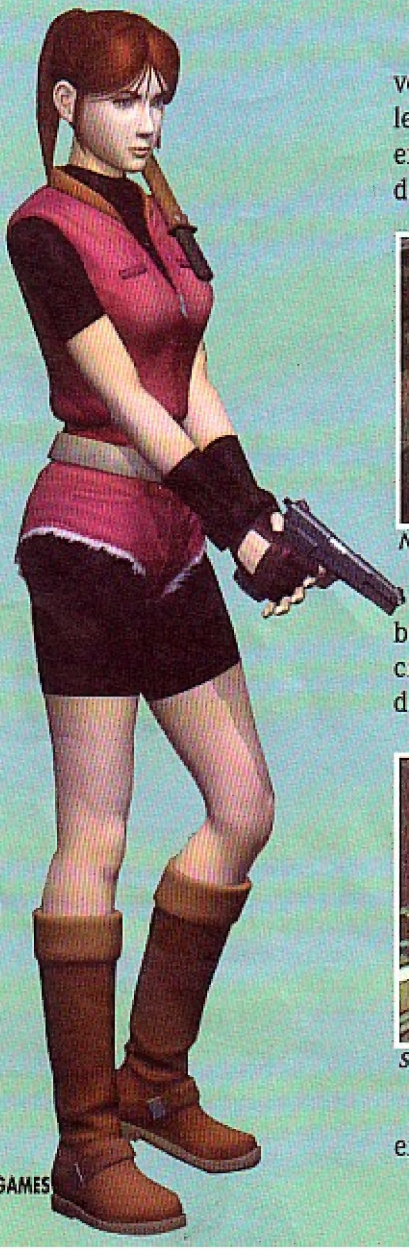
JOGUE COM HUNK

Para habilitar Hunk, termine Leon A e Claire B ou vice-versa, no rank A. Com Hunk o seu objetivo é levar o G-Vírus até o heliporto e fugir. Mas fique esperto, há muitos zumbis e pouca munição.

JOGUE COM TOFU

Para habilitar To-Fu (Tofu em português), termine o modo B de um personagem em menos de duas horas. Mas antes você já tem de ter as três armas infinitas. Para consegui-las termine qualquer um dos modos em menos de duas horas e meia. Tofu é um pedaço de queijo de soja chinês, que você tem de controlar e levar até o heliporto. Como se já não bastasse o exagero de zumbis, você só contará apenas com uma faca para se defender.

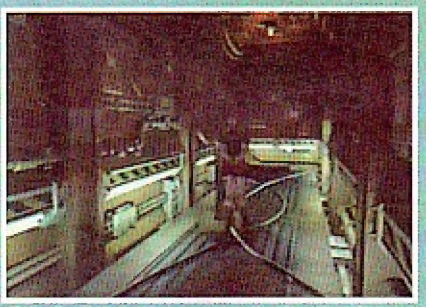
Claire B



Jogando com a versão B de Claire, você deve resolver os mesmos "Puzzles" do modo A, as diferenças estão em alguns caminhos e na localização dos itens.

No início não vacile, corra dos zumbis

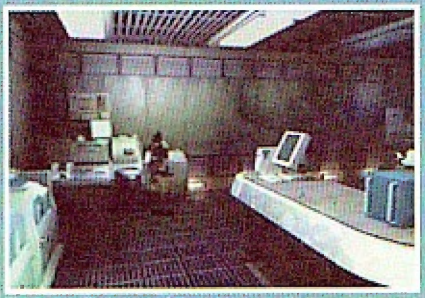
Começo do game: Fuja dos zumbis e entre pelos fundos da delegacia, pegue a CABIN KEY para poder entrar.



Saia do duto e ligue a energia do elevador

Depois do vagão ter parado. Saia e examine o local. Entre pelo duto de

ventilação. Desça até o último andar e acione a energia do elevador.



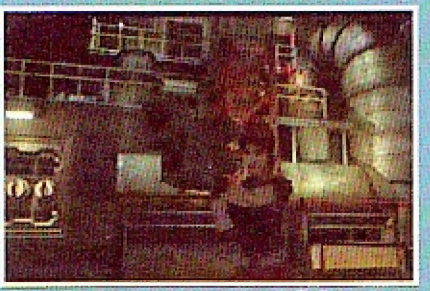
Pegue a P. Room Key na bancada

No andar inferior do laboratório procure a P. ROOM KEY.

Acione o painel e abra o compartimento

Depois de encontrar a P. ROOM KEY, volte ao elevador e suba de novo.

Empurre a caixa, que está ao lado do baú, para o elevador de carga. Leve a caixa para o andar de baixo e empurre até o fim do corredor da esquerda. Suba e use a P. ROOM KEY para abrir a porta. Depois de salvar Sherry volte ao gerador que está no centro dos três corredores e pegue a MASTER KEY ao lado do corpo da mãe de Sherry e volte ao elevador. Use a MASTER KEY no painel dentro do elevador, desça para o andar secreto e vá para o trem. Vá até o fim do trem, pegue a PLATAFORM KEY no baú e use-a para abrir a porta ao lado do trem. Suba as escadas e vá para o outro lado do trem. Pegue a JOINT S. PLUG e a JOINT N. PLUG.



Acerte o monstro com um tiro de R. Launcher

Entre na porta da escada e use os PLUGS no encaixe ao lado do painel.

Agora um monstro virá atrás de você, mas não tente enfrentá-lo. Fuja até que lhe joguem a R. LAUNCHER. Um tiro só bastará. Volte ao trem, mas não entre: passe pelos zumbis e mexa no painel para abrir o portão. Agora entre no trem, vá para a cabine e ligue a energia.

Depois da animação, você terá de investigar o que está acontecendo no fim do trem.

Um monstro grotesco aparecerá. Mate-o com um tiro de R. LAUNCHER e complete com tiros de G. LAUNCHER. Depois de matá-lo volter ao vagão principal e curta o final do jogo.

LOCALIZAÇÃO DOS ITENS

Valve Handle - Sala 2
Blue Card Key - Sala 18
Small Key - Sala 14
Unicorn Medal - Segundo andar do Saguão 1
Lighter - Sala 10
Red Jewel - Sala 9
Red Jewel - Corredor anterior à sala dos STARS 21
Magnum - Sala do STARS 21
Precinct key 1 - Sala do STARS 21
Plastic Bomb - Sala 8
Detonador - Sala 6
Blue stone - Sala 18
Precinct key 2 - Sala 16
Precinct key 3 - Controlando sherry no tanque
Crank - Sala 27
Eagle Stone - Sala 4
G. Cogwheel - Sala 3
Serpent Stone - Biblioteca 20
Bishop Plug - Biblioteca 20
Blue Stone - Sala no terceiro andar do departamente de polícia
Wolf Medal - Procurar no cadáver, no esgoto, no caminho da esquerda.
Eagle Medal - Segundo andar da última sala do esgoto
Spark Shoot - Depois de sair do bonde examine o cadáver no corredor à esquerda
C. Panel Key - Na fábrica, vá ao local onde estava o vagão
Fuse Case - Sala congelada no laboratório
Main Fuse - Sala congelada
P. Room Key - Última sala do andar inferior do laboratório
Master Key - Depois de salvar Sherry, volte ao gerador que está no centro dos três corredores e pegue-a ao lado do corpo da mãe Sherry
Platform Key - Último vagão do trem
Joint S. & N. Plug - Passe por cima do trem e mexa no painel

DICAS

JOGUE COM UNIFORMES SECRETOS

Comece um novo jogo na dificuldade normal. Não pegue nenhum item ou arma. Agora vá até o portão de entrada da delegacia e desça as escadas. Você encontrará Brad Vickers, o piloto de Resident Evil (ele é um zumbi). Fuja dele e suba as escadas. Pegue a herb que está nos arbustos e entre na R.P.D. Entre e pegue a munição que está sobre o balcão. Volte até onde Brad está e detone-o. Depois examine-o e pegue a especial key. Vá até a Dark Room e use-a no armário à sua direita.

A dica funciona para os dois jogadores, mas há um preço. Leon não poderá pegar a Shotgun no começo e não encontrará outra em todo o game. Claire também deixará sua Bowgun, mas encontrará outra logo no começo do jogo.

Claire A

O começo é praticamente igual ao de Leon. Veja as diferenças:

- Na loja de armas, você pega a Bow Gun.
- Após pegar a primeira Blue Card Key, não é preciso ir para a sala (9). Vá direto para a escada ao lado da Dark Room (7).
- Na sala dos STARS (21) você pega a arma G.Launcher.
- Na biblioteca (20), você pegará a SERPENT STONE e não a Bishop Plug.

Use a Valve Handle e apague o fogo

Vá para a sala (14) e pegue o LIGHTER. Siga para o heliporto (17), desça as escadas e procure a VALVE HANDLE. Volte ao heliporto (17) e use a VALVE HANDLE na válvula de pressão no lado esquerdo do helicóptero. Depois de apagar o fogo do helicóptero, vá para a sala (18), pegue a PRECINCT KEY e vá para a sala (9). Use o LIGHTER para acender a lareira e pegue outra RED JEWEL. Entre na sala (8), pegue a PLASTIC BOMB e vá para a sala (6). Enfrente o seu amigo policial, pegue o DETONADOR e volte a sala (18).

O chefe Irons saca o revolver e ameaça Claire

Use as duas RED JEWEL nas estátuas menores da parede e pegue a BLUE STONE. Saindo desta sala, examine a porta bloqueada ao lado do bico do helicóptero. Combine a PLASTIC BOMB com o DETONADOR e use o BOMB. & DET. para explodir a porta. Entre no escritório (16), converse com o chefe Irons e vá a sala (15). Depois de conversar com Sherry, volte ao escritório (16) e pegue a PRECINCT KEY sobre a mesa.

Desça para a sala (2). Use a combinação "2 2 3 6" para abrir o cofre e saia pela porta à esquerda, no pequeno corredor. Desça até o corredor (27) e entre pelo buraco do esgoto.

Entre e saia da pequena sala para encontrar Sherry.

Alinhe as caixas, acione a água e atravesse

Jogando como Sherry, vá até a sala de controle da água. Desça até o tanque, alinhe as caixas no canto, suba e acione a água. Atravesse o tanque, pegue a PRECINCT KEY e volte até Claire. Novamente como Claire, vá até a Autopsy Room (24), pegue o RED CARD KEY e vá para a sala de máquinas (25). Faça a seqüência "UP, UP, DOWN, DOWN, UP" para ligar o gerador. Use o RED CARD KEY para entrar na sala (26). Pegue a S. MACHINE GUN e o SIDE PACK.

Use as pedras para abrir a passagem ao lado

Vá para a sala (4), pegue o EAGLE STONE e siga para a sala (3). Use o LIGHTER na fornalha no canto da sala e acenda as tochas na seqüência "12, 13, 11" para poder pegar a G.COGWHEEL. Volte para a biblioteca (20), suba a escada e entre pela porta. Na sala ao lado, use a CRANK no quadrado em destaque na parede para descer uma escada. Suba e use a G.COGWHEEL na máquina para pegar outra BLUE STONE. Volte ao escritório (16), examine o quadro atrás da mesa e use a SERPENT STONE, a EAGLE STONE e a JAGUAR STONE (as duas BLUE STONE combinadas).

Depois de passar pelo duto pegue a Wolf Medal

Desça pelo elevador, converse com o chefe Irons, desça pela escada e use a S. MACHINE GUN para matar o monstro. Volte para buscar Sherry, desça novamente e siga em frente. Jogando como Sherry, entre na sala, passe pelo duto de ventilação e pegue a WOLF MEDAL. Novamente como Claire, siga em frente e entre na sala.

Desça pelo elevador e vá para o esgoto. Chegando à área de bombeamento de água, use a VALVLE HANDLE na válvula de pressão para subir e descer a plataforma conforme sua necessidade. Assim que encontrar Sherry, um jacaré gigante irá persegui-lo. Fuja sem atirar nele e examine a luz amarela do corredor para derrubar um cilindro na chão. Espere o jacaré abocanhar o cilindro, atire no cilindro e vá ao encontro de Sherry. Pegue a WOLF MEDAL, suba a escada à esquerda, atravesse a plataforma e pegue a EAGLE MEDAL.

Aqui transforme a Fuse Case em Main Fuse

Volte ao esgoto e use os medalhões em um painel ao lado da queda d' água. Siga até o bondinho e use-o para chegar ao outro lado. Chegando, entre no corredor e siga à esquerda, examine o cara morto e pegue a SPARK SHOT. Suba até o vagão, entre e pegue a C. PANEL KEY. Use-a no painel do lado de fora . Na descida, mate o monstro com tiros de G.Launcher para poder chegar ao laboratório.

No laboratório, vá ao corredor sinalizado pela luz azul, entre e vá para a sala congelada. Pegue o FUSE CASE e use-o na máquina ao lado. Pegue o MAIN FUSE e use-o no gerador que está no centro dos três corredores. Agora vá pelo corredor da luz vermelha, entre e vá para a porta à esquerda e desça para o andar inferior.

Procure o LAB. CARD KEY e volte para o corredor da luz azul. Use o cartão para abrir a porta da sala à direita da sala congelada. Nesta sala, primeiro acenda a luz, depois pegue a VACCINE CART e use-a no computador. Em seguida, ligue a VAM no canto da sala. Mexa no computador novamente e pegue a BASE VACCINE. Antes de sair da sala, pegue o MO DISK. Volte ao laboratório no qual você pegou o LAB CARD KEY e use a BASE VACCINE na máquina que está no canto da sala, para pegar a VACCINE.

Neste mesmo andar, volte ao computador que está ao lado de uma grande porta e use a MO DISK para abrir a porta. Entre na sala carregando bastante HERBS e munição para poder enfrentar o chefe final.

Leon B

Jogando com o Modo B de Leon, você deve resolver os mesmos "Puzzles" do Modo A: as diferenças estão em alguns caminhos e na localização dos itens. Confira os caminhos que mudaram e onde estão os itens.

OS CAMINHOS DIFERENTES

Para não perder tempo, saia correndo dos zumbis

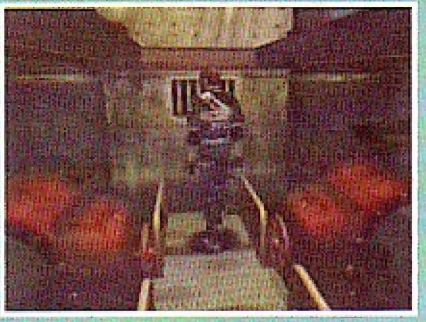
No começo, fuja dos zumbis e entre pelos fundos da delegacia. Pegue a CABIN KEY para poder entrar.

Procure no baú e ache a Crank

Vá à sala ao lado do helicóptero e pegue o Crank.

Observe na tela o monstro chegando pelo corredor

Na fábrica, vá ao local onde estava o vagão, desça pelo elevador e pegue a C. PANEL KEY.

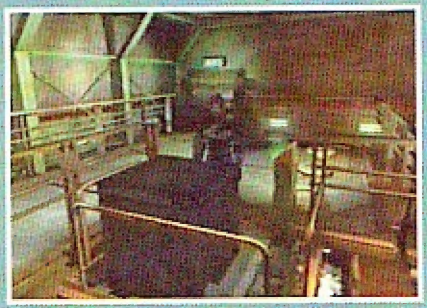


Entre pelo duto e acione o elevador

Depois que o vagão parar, saia e examine o local. Entre pelo duto de ventilação, desça até o último andar e acione a energia do elevador.

Estes zumbis são os mais fortes. Não vacile

No andar inferior do laboratório, procure a P. ROOM KEY.



Empurre a caixa até o elevador e ligue-o

Depois de encontrar a P. ROOM KEY, volte ao elevador e suba de novo.

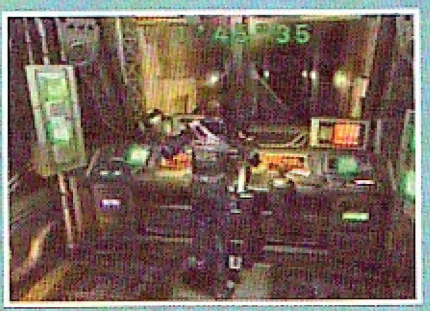
Empurre a caixa, que está ao lado do baú, para o elevador de carga. Leve a caixa para o andar de baixo e empurre até o final do corredor esquerdo. Suba e use a P. ROOM KEY para abrir a porta. Depois de conversar com Ada, pegue a MASTER KEY no chão. Volte para a área aonde está o vagão, use a MASTER KEY, pegue Sherry e vá ao elevador.

Use a MASTER KEY no painel dentro do elevador, desça para o andar secreto e vá para o trem. Siga até o baú no final do trem, pegue a PLATFORM KEY e use-a para abrir a porta ao lado do trem. Suba as escadas e vá para o outro lado do trem. Pegue a JOINT S. PLUG e a JOINT N PLUG.

Fuga de seus ataques e espere a R. Launcher

Entre pela porta embaixo da escada e use os PLUGs no encaixe ao lado do painel.

Neste ponto, um monstro perseguirá você mas não tente enfrentá-lo: fuja até que lhe joguem a R. LAUNCHER e um tiro só bastará. Volte ao trem, mas não entre: passe pelos zumbis e mexa no painel para abrir o portão. Agora entre no trem, vá para a cabine e ligue a energia.



Acione a alavanca do vagão principal

Depois da animação, você terá que investigar o que está aconte-

cendo no final do trem.

Um monstro grotesco aparecerá. Detone-o com um tiro de R. LAUNCHER e complete com tiros de C. SHOTGUN. Depois de matá-lo, volte ao vagão principal e curta o final.

LOCALIZAÇÃO DOS ITENS

Valve Handle - Sala 2
Blue Card Key - Sala 18
Small Key - Sala 14
Unicorn Medal - Segundo andar do Saguão 1
Precinct Key 1 - Saguão 1
Red Jewel - Sala 9
Red Jewel - Corredor anterior à sala dos STARS 21
Magnum - Sala do STARS 21
Precinct key 2 - Corredor após a sala do STARS 21
H. Gun Parts - No Mesmo corredor da Precict key 2.
Precinct key 3 - Sala 6
Manhole Opener - Cela 28
Precinct key 4 - Depois da sala 27, jogando como Ada
Rook Plug - Sala 4
G. Cogwheel - Sala 3
King Plug - Sala 18
Crank - Sala 15
Bishop Plug - Biblioteca 20
Knight Plug - Sala do terceiro andar no departamente de polícia
Wolf Medal - Procurar no cadáver, no esgoto, no caminho da esquerda.
Eagle Medal - Está no segundo andar da última sala do esgoto
Shotgun Parts - Depois de sair do bonde, siga pelo corredor da esquerda e examine o cadáver
C. Panel Key - Na fábrica, vá ao local onde estava o vagão
Fuse Case - Sala congelada no laboratório
Main Fuse - Sala congelada
Flametrower - Última sala à direita depois do corredor da luz vermelha
P. Room Key - Última sala do andar inferior do laboratório
Master Key - Ao lado de Ada, depois que ela morre
Platform Key - Último vagão do trem
Joint S & N Plug - Passe por cima do trem e mexa no painel

Todos os direitos reservados pelo editor. É uma publicação da Editora Azul S.A. Av. Nações Unidas, 7.221, São Paulo, Brasil, CEP 05477-000. Parte integrante da edição nº 126 da revista Ação Games, abril de 1998. Não pode ser vendido separadamente. Para adquirir, ligue (011) 810-4800 ou escreva para DINAP S.A. Depto. Números atrasados, caixa postal 2505, Osasco, São Paulo. Atendimento limitado ao estoque disponível.